

Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Unggulan Magetan

Diterima:
1 Desember 2023
Revisi:
1 Januari 2024
Terbit:
5 Januari 2024

¹ Erlina Yuliasuti, ² Suhardi, ³ Endang Sugiarti
^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan
^{1,2,3} Magetan, Indonesia
E-mail: erlinayuliasuti@udn.ac.id.

Abstract— This study aims to determine the effect of Powtoon learning media on the social studies learning outcomes of fifth-grade students at SDN Unggulan Magetan. The background of the research lies in the low student interest and achievement in social studies, which is still commonly delivered through conventional methods, despite the school having adequate technological facilities. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group. The sample consisted of two groups: 34 students in the experimental group who received instruction using Powtoon media, and 37 students in the control group who received conventional instruction. Data were collected through pre-tests and post-tests, and analyzed using the Paired Sample T-Test in SPSS. The results indicated a significant difference between the pre-test and post-test scores in the experimental group (Sig. 0.000 < 0.05), while no significant difference was found in the control group (Sig. 0.152 > 0.05). It can be concluded that the use of Powtoon media has a significant positive impact on students' social studies learning outcomes. This finding implies that integrating interactive animated media like Powtoon can serve as an innovative alternative in primary school social studies instruction.

Keywords: Powtoon, Learning Media, Learning Outcomes, Social Studies.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan pondasi utama dalam membentuk karakter dan kemampuan intelektual peserta didik. Salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai sosial yang berfungsi untuk memahami realitas kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hasil Pembelajaran IPS yang belum memenuhi standar, salah satunya terjadi di SD Negeri Unggulan ditunjukkan pada observasi awal bahwa rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Sekolah Unggulan di Magetan sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai, namun pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif belum sepenuhnya dimaksimalkan oleh guru. Pembelajaran IPS yang seharusnya kontekstual, menyenangkan, dan interaktif masih sering disampaikan secara konvensional melalui ceramah dan membaca buku teks, yang membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami konsep-konsep sosial yang abstrak, seperti struktur masyarakat, sejarah, atau dinamika budaya. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi siswa, khususnya dalam aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis.

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran pada era digital saat ini. Salah satu media pembelajaran yang mulai berkembang dan banyak digunakan adalah Powtoon, yaitu aplikasi berbasis animasi yang memungkinkan guru membuat video pembelajaran menarik dan komunikatif. Media ini menggabungkan elemen visual, teks, narasi audio, dan musik yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih hidup dan kontekstual. Dalam konteks pembelajaran IPS, media Powtoon memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks melalui tampilan visual yang menarik dan penyampaian informasi yang lebih mudah dipahami. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media powtoon dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Firdaus dan Putra (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media berbasis Powtoon mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Juniarti dkk. (2023), yang mengembangkan video pembelajaran IPS berbasis Powtoon dan mendapatkan tanggapan positif dari guru dan siswa, serta validasi i tinggdari ahli media dan materi. Namun, implementasi penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran IPS di SD Negeri unggulan masih belum dilakukan secara menyeluruh dan sistematis. Guru masih memerlukan bimbingan dan contoh konkret bagaimana mengintegrasikan media ini ke dalam proses belajar-mengajar agar dapat memberikan dampak maksimal terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang fokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran Powtoon terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V sebagai langkah awal pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPS yang memerlukan pemahaman kontekstual. Penelitian ini akan dilakukan di salah satu SD Negeri unggulan di Kabupaten Magetan, yang telah memiliki fasilitas pendukung TIK dan akses terhadap media pembelajaran digital. Dengan menguji secara empiris pengaruh media Powtoon terhadap hasil belajar, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi inovasi pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar serta menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Untuk mengukur keefektifan pembelajaran IPS dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan digunakan *Quasi Experimen*/eksperimen kuasi yang merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Cook & Campbell dalam Abraham, 2022). Rancangan penelitian menggunakan rancangan kelompok kontrol yang tidak sama (*non- equivalent control*

group design). Dalam rancangan ini, subjek penelitian atau partisipasi penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada dasarnya, langkah-langkah dalam rancangan ini sama seperti pada rancangan *pretest-posttest experimental control group design*. Teknik pengumpulan data dengan melakukan Tes (Pre tes dan Post tes) : untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Unggulan, Kecamatan Magetan, Kabupaten Magetan Jawa Timur Indonesia dari bulan 19 Oktober s/d 19 November 2023.. Sebanyak 34 siswa kelas 5 berpartisipasi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Powtoon dan 37 siswa berpartisipasi dalam pembelajaran konvensional.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran IPS dengan Media Pembelajaran Powtoon

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan membekali siswa dengan pemahaman tentang kehidupan sosial, sejarah, budaya, dan kewarganegaraan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan karena pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah, berpusat pada guru, dan minim pemanfaatan media yang menarik.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Powtoon, yakni media berbasis video animasi yang interaktif dan edukatif..

Powtoon menyajikan materi secara visual dengan perpaduan teks, suara, dan gambar bergerak, sehingga mendukung gaya belajar visual-auditori-kinestetik siswa. Dalam Teori Kognitif Multimedia (Mayer, 2001), dikemukakan bahwa siswa belajar lebih baik melalui penyajian informasi dalam bentuk multimedia (gambar dan suara) dibandingkan hanya teks atau ceramah semata. Hal ini diperkuat oleh Cognitive Load Theory (Sweller, 1988) yang menyatakan bahwa beban kognitif siswa dapat diminimalkan jika informasi disajikan dengan cara yang terstruktur dan menarik.

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Firdaus & Putra (2023), menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Siswa lebih mudah memahami materi, lebih tertarik untuk belajar, dan lebih aktif dalam diskusi kelompok.

Dengan demikian, penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran IPS diharapkan mampu mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan pemahaman konsep, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya di kelas V SD Negeri Unggulan yang sudah memiliki fasilitas TIK memadai. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan membuktikan secara empiris apakah media Powtoon berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

B. Interpretasi output SPSS dari Kelompok Eksperimen

1. Output Pertama : Hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pre test dan post test kelompok eksperimen.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	66.1765	34	5.51291	.94546
	POST TEST	85.0000	34	4.08248	.70014

2. Output Kedua : Hasil Korelasi atau hubungan antara kedua data atau variabel yakni pre test dan post test kelompok eksperimen, dengan tingkat korelasi yang rendah.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	34	.236	.180

3. Output Ketiga dari kelompok Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE - POST	-18.82353	6.03761	1.03544	-20.93015	16.71691	-18.179	33	.000

Pengambilan keputusan :

Diketahui bahwa Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna antara hasil belajar IPS pada data pre test dan post tes..

C. Interpretasi output SPSS dari Kelompok Kontrol

1. Output Pertama : Hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pre test dan post test kelompok kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE TEST	62.8378	37	5.07452	.83425
POST TEST	64.0541	37	4.69010	.77105

2. Output Kedua : Hasil Korelasi atau hubungan antara kedua data atau variabel yakni pre test dan post test kelompok kontrol, dengan tingkat korelasi yang sangat rendah

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	37	.466	.004

3. Output Ketiga dari kelompok Kontrol

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE - POST	-1.21622	5.05599	.83120	-2.90197	.46954	-1.463	36	.152

Pengambilan keputusan :

Diketahui bahwa Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.152 > 0.05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna antara hasil belajar IPS pada data pre test dan post tes.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan pembelajaran IPS dengan media pembelajaran Powtoon memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian dari kelompok eksperimen diketahui menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna setelah dilakukan pembelajaran IPS yang menggunakan media pembelajaran Powtoon. Hasil penelitaian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran IPS yang lebih efektif dan berbasis pada teknologi . Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Powtoon membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar terhadap materi IPS melalui pembelajaran yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Powtoon, dalam proses pembelajaran IPS. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Pihak sekolah disarankan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran digital. Sekolah juga perlu menyediakan fasilitas dan infrastruktur pendukung seperti jaringan internet dan perangkat multimedia yang memadai agar pemanfaatan media pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media Powtoon pada mata pelajaran lain dan menjangkau tingkat kelas yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitasnya. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan mempertimbangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa guna memberikan gambaran hasil belajar yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A., Alimni, A., Kurniawan, D. A., Chen, D., & Wirayuda, R. P. (2022). Servation of Bengkulu Local Wisdom: The Application of Syarafal Anam in Preventing Student Radicalism. *International Journal of Instruction*, 15(3), 931–948. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15350a>
- Anriyani, S., Yahya, M., & Syarifuddin, S. (2023). The Influence of the Contextual Teaching and Learning Approach on Students Social Sciences Learning Outcomes. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 13(2), 184-192. <https://doi.org/10.37630/jpi.v13i2.1244>
- Anwar, K. (2021). Pancasila village, multicultural education and moderation of diversity in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 221-234. DOI: <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i2.1238>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Subandiyo, M., & Amalina, N. (2019). Exploring obstacles in language learning: Prospective primary school teacher in Indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(2), 249. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.16700>
- Ali Anwar. 2009. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Exel*. IAIT Press. Kediri.
- Banks, J A. 2014. , *An Introduction to Multicultural education*. (edisi ke lima) USA : Pearson Education.
- Brown, C., & Shay, M. (2021). From resilience to wellbeing: Identity-building as an alternative framework for schools' role in promoting children's mental health. *Review of Education*, 9(2), 599–634. <https://doi.org/10.1002/rev3.3264>
- BNSP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Depdiknas.

- Firdaus, Y. A., & Putra, G. M. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Powtoon Model GI untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V*. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 85–92.
- Juniarti, R., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pembelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 7(1), 33–45.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285